



WIRED

EVENTI NEWSLETTER MAGAZINE



AARON BRANCOTTI

ALESSIO MAZZOLOTTI

IL COMMENTO 22.12.2023

Per capire il metaverso, dobbiamo guardare al passato

Un nuovo libro invita a ripescare aspetti del passato della cultura del web per comprendere gli sviluppi del futuro. Ce ne parlano gli autori



Nel nostro [#Metaverse Architect](#) (Franco Angeli), c'è un passaggio in cui si legge: “*Molto di quello che **dobbiamo sapere sul metaverso lo possiamo imparare dal passato**, soprattutto dai primi anni del web. Anche cinema e letteratura di fantascienza hanno da dire la loro, hanno “visto cose” molto prima di tutti noi*”.

Che cosa significa? Significa che **molte delle risposte che cerchiamo sono già a portata di mano**. Basta cercarle nei posti giusti e con un minimo di curiosità e spirito critico. Il **metaverso è solo l'ultimo nato nella famiglia dei media digitali**, strumenti che hanno modificato profondamente il nostro modo di relazionarci con il mondo che ci circonda e con gli altri esseri umani. I due punti di riferimento per comprendere il presente rimangono però sempre gli stessi: il passato e il futuro.

Guardiamo al passato. Ogni nuova piattaforma supera quelle che l'hanno preceduta. L'ultima arrivata inizia integrando le funzionalità più interessanti o popolari delle precedenti. E poi va oltre. Le nuove esperienze d'uso nascono sempre più o meno così. Gli **esperti di comunicazione parlano di “rimedio”**, un processo di confronto e integrazione fra media di generazioni diverse che produce di fatto degli ibridi, dei veri e propri *Frankenstein* nei quali il nuovo si appoggia sul vecchio mentre ancora gli *early adopter* cercano di capire che cosa possano farci davvero.

L'ibrido-metaverso segue logiche analoghe, nasce in qualche modo dalla **contaminazione di esperienze che vanno dalla tv ai videogame** partecipativi. La transizione da web a metaverso coinvolge innumerevoli aspetti della nostra interazione con il digitale. Il web nasce come ipertesto e, nonostante le innumerevoli evoluzioni, è rimasto sino ad oggi principalmente bidimensionale. **Uno dei pilastri del metaverso è invece la sua intrinseca spazializzazione e tridimensionalità**, un vero nuovo paradigma, o tale almeno per il grande pubblico, di interazione tra uomo e macchina. Il metaverso è molto più simile alla vita reale: si pensi anche solo al concetto di identità, che passa dal generico profilo-utente all'avatar, sia esso realistico o meno. Nel metaverso siamo sempre più portati a ragionare in prima persona, in soggettiva. Le stesse logiche di creazione dei contenuti da parte degli utenti che sono stati la base del web 2.0 diventano nel metaverso forme di co-creazione condivisa, sincrona e tridimensionale.

ARTICOLI PIÙ LETTI

Il computer meno potente al mondo

DI DIEGO BARBERA

Perche l'Italia deve "licenziare" i padroni

DI RICCARDO PICCOLO

La Cina ha un nuovo supercannone elettromagnetico

DI JORGE GARAY

Anche il web ha vissuto euforie e utopie. Ed è proprio da lì che possiamo partire per immaginare come **portare nel metaverso una informazione libera ed accessibile a tutti**, opportunità economiche e una rilettura di temi etici che devono necessariamente essere vissuti alla luce di meccanismi di fruizione totalmente inediti. Lo stesso concetto di standardizzazione, tuttora un *work in progress* per il mondo del web, mostra le due facce della medaglia: opportunità insperate da un lato ma anche rischio di accentrimento in poche e potentissime mani.

Per quanto riguarda il futuro, invece, sono i visionari della fantascienza a poterci dare una mano. L'arte ha una capacità istintiva di lettura della realtà, con capacità spesso al limite dello sciamanico. Non è un caso che **grandi autori di sci-fi come Bruce Sterling e Neal Stephenson** - quest'ultimo inventore del termine "metaverso" nel suo *Snow Crash* del 1992 - svolgano spesso il ruolo di futurologi per aziende e istituzioni in ricerca di vere e proprie "visioni dal futuro". Pensiamo al Nautilus di Jules Verne, ai tablet di Arthur C. Clarke in *2001: Odissea nello spazio* all'iconico comunicatore di *Star Trek* trasformato nei primi anni '90 in oggetto di desiderio con l'ormai mitico MicroTAC. Spesso l'immaginazione di scrittori, uomini di cinema e, più in generale, dei protagonisti delle arti vede il futuro molto prima della tecnologia, a volte diventa ispirazione proprio per chi sarà chiamato a trasformare quelle stesse fantasie in realtà. E poi ci sono i **fuoriclasse come Isaac Asimov**, geni capaci di fare gli equilibristi fra scienza e fantascienza per tutta la vita, padri fondatori di un futuro che è diventato il nostro presente.

Per chi come noi è cresciuto a pane e fantascienza, la lettura di alcuni romanzi così come qualche ora spesa con film e telefilm, senza dimenticare il variegato universo dei videogame, ha regalato grandi e utili spunti. Che cosa diventerà il metaverso di qui a cinque anni? Difficile dirlo, forse impossibile, ma crediamo che autori come i **già citati Sterling e Stephenson o l'immenso Philip K. Dick possano darci una mano**, così come *Ready Player One* (film e libro, in ordine a piacere), *Il Tagliaerbe*, *Matrix* e l'italianissimo *Nirvana*. E la nostra lista potrebbe diventare lunghissima.

Le storie da non perdere di Wired

- [Wired è su Threads: scopri di più sulla nuova app di Meta e seguici!](#)
- [L'anno sta per finire: ecco le nostre classifiche su cosa è successo nel 2023](#)
- [Influenza e Covid-19: come riconoscere i sintomi e cosa fare](#)
- [Il nuovo numero di Wired in edicola parla dei padroni del mondo](#)